PC PROGRAMPAD



SV-237
ENGLISH

INTRODUCTION

Congratulations! You are now the proud owner of the **PC ProgramPad**. The **PC ProgramPad** has been designed specifically for the new generation of PC games that incorporate special combination moves, especially arcade fighting games. It enables you to program a sequence of key strokes into one button, and also offers 30 pre-programmed special moves to give you the edge in defeating the competition.

FEATURES

Your new **PC ProgramPad** is equipped with the latest technological features that can greatly assist you in defeating even the most challenging opponents. In addition to programmability and pre-programmed moves, the **PC ProgramPad** also features auto-fire, an LCD screen, 8-way directional control, special 6-button layout, and *rugged construction*.

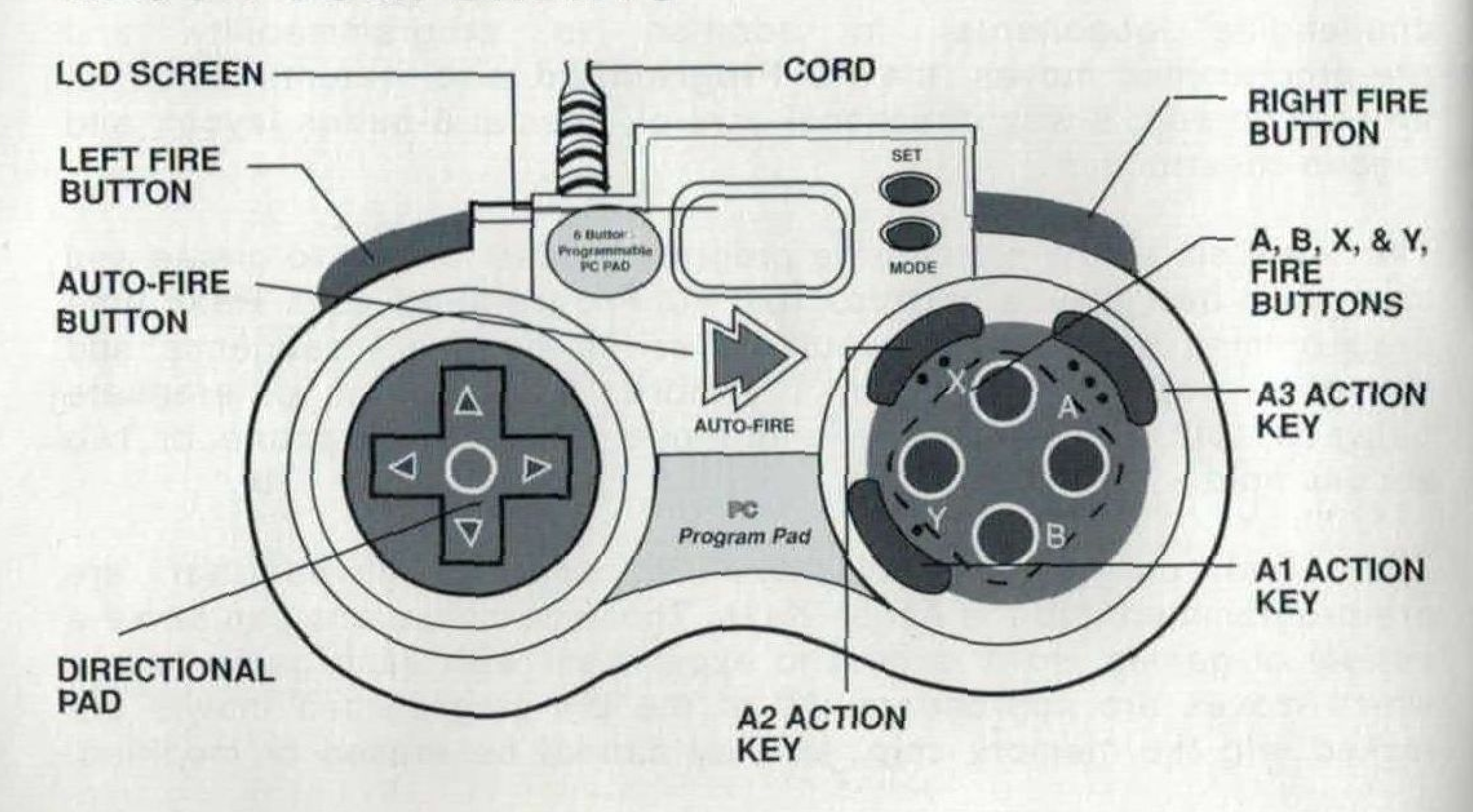
There are six empty slots in the program modes for you to create and save your own special moves. The **PC ProgramPad** uses Real Time programming by recording your moves in the exact sequence and timing as you perform them. Therefore, it is able to differentiate between split-second actions and those that require a one or two *second hold*.

The chart on page 4 displays 30 popular moves that are pre-programmed into the Action Keys. These combinations can serve a variety of games, so it is best to experiment with each game to see which moves are appropriate. All of the pre-programmed moves are locked into the memory chip, so they cannot be erased or modified.

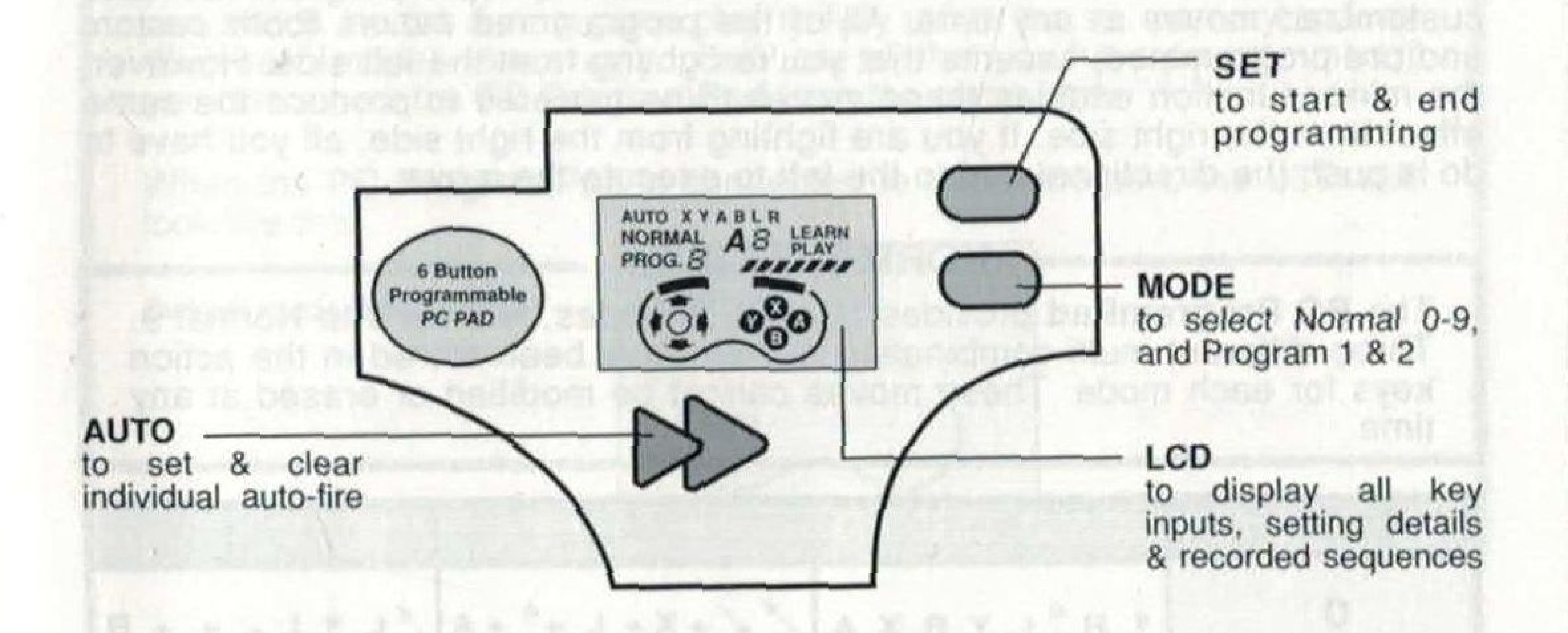
CONNECTION AND START-UP

1. Always turn off your computer before connecting or disconnecting the **PC ProgramPad**, as this can damage the system.
2. Locate the standard 15-pin joystick port on the back of your computer.
3. Plug the **PC ProgramPad** into the port.
4. From your C: prompt (if your PC automatically kicks you into Windows, you must exit to DOS), type "MSD" and push the ENTER key. At the diagnostics screen, type "A" for Other Adaptors. The screen will then show you if the joystick is detected. If it is detected, go to step 5; if not, you will need to call the game port manufacturer (usually the sound card manufacturer) for instructions on enabling the port.
5. *Enter your game program and select "joystick" in the control menu. (If given* the choice, select 6-button or 4-button game pad). Please consult the game's instruction manual for exact joystick options.
6. Play your game!

MAJOR COMPONENTS



LCD CONTROL PANEL



LIQUID CRYSTAL DISPLAY

Auto-fire indicator
shows which buttons are set to auto-fire

Mode indicator
for Normal 0-9 and Program 1 & 2

Key indicator
shows which *directional and/or* fire buttons are *depressed*

AUTO X Y A B L R
NORMAL
PROG.
LEARN
PLAY

Learning indicator
appears *during* programming

Playback indicator
appears while executing the *programmed* moves

Memory indicator
shows segments of memory space *being used &* memory still *remaining during* programming *process*

MODE SELECTION

The **PC ProgramPad** has twelve different modes: NORMAL 0-9, PROGRAM 1 & 2. You can switch modes to use the different pre-programmed and customized moves at any time. All of the programmed moves (both custom and pre-programmed) assume that you're fighting from the left side. However, the mirror function enables these moves to be mirrored to produce the same effect from the right side. If you are fighting from the right side, all you have to do is push the directional pad to the left to execute the move.

NORMAL MODES

The **PC ProgramPad** provides 10 built-in modes, Normal 0 to Normal 9. Three different multi-combination moves have been stored in the action keys for each mode. These moves cannot be modified or erased at any time.

MODE	A1	A2	A3
0	↓(CR2) R ↑ L Y B X A	↗ ↙ + X + L + ↑ + A	↗ L ↓(CR2) L ↙ ←(CB2) + B
1	→ ↓(CR2) ↘ Y	↓(CR2) ↘ → L	↓(CR2) ↙ ←(CB2) R
2	↓(CR2) + L → ↘ Y	↗ ↙ L → + L	↓(CR2) + A ↘ → L
3	←(CB2) → + L	↓(CR2) ↑ + R	↗ ↙ L X → L
4	↓(CR2) ↘ → L	←(CB2) ↙ ↓(CR2) ↘ Y	↑ R
5	Y + X + L	←(CB2) ↙ ↓(CR2) ↘ → X	↓(CR2) ↑ R
6	←(CB2) → + L	↗ ↙ A A → + L	↗ B ←(CB2) + X
7	↓(CR2) ↑ + Y	↓(CR2) ↑ → + Y	↓(CR2) ↙ ←(CB2) ↖ + B
8	↙ ↗ B	↙ → + Y	↓(CR2) ↘ → ↗ + Y
9	←(CB2) ↙ ↓(CR2) ↘ → Y	↓(CR2) ↘ → ↗ + B	↙ ↗ B

NOTE: Due to different game and computer speeds, the pre-programmed moves may not work to full potential in all games. For best results, customize your game pad by programming your favorite moves into program modes 1 & 2.

- **CB2** = *charge back 2 seconds*
- **CR2** = crouch 2 seconds

PROGRAM MODES

The **PC ProgramPad** provides two programming modes. In each mode, you can record and play back three different multi-combination moves. You can switch modes during game play to fully utilize the six memory spaces (3 in each mode). However, you will lose all that you have programmed if you disconnect the **PC ProgramPad** from the game port.

When the **PC ProgramPad** is connected to the game port, the LCD will look like this.

Default mode is **NORMAL**



SELECTING A MODE

To shift to another mode, press MODE MODE

MODE SHIFTING SEQUENCE

NORMAL MODE 0-9 → PROGRAM 1 → PROGRAM 2

AUTO

Program mode — PROG. 1

Number of program

AUTO-FIRE SELECTION

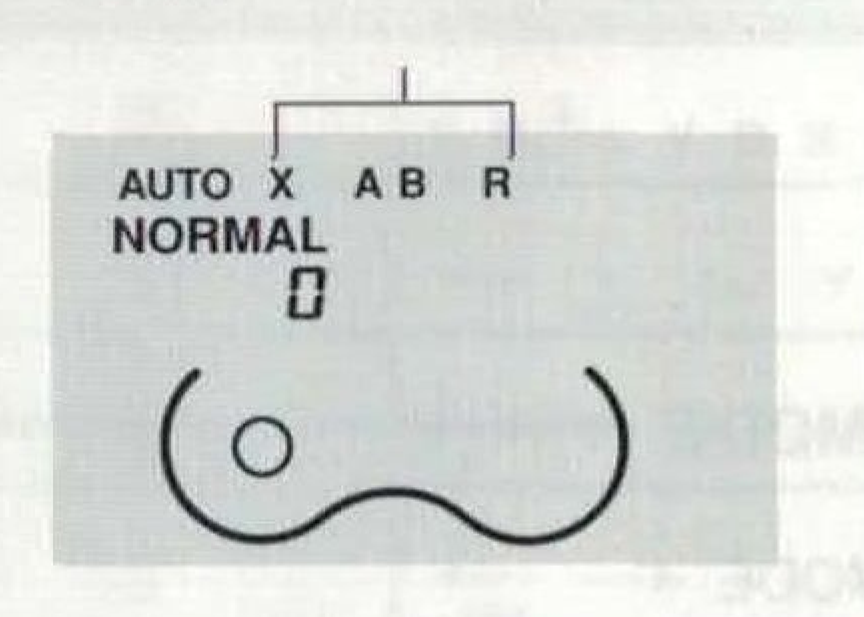
The six fire buttons (X, Y, A, B, L ,R) can be set to auto-fire independently. Once a fire button is selected, hold it down for maximum fire power.

SETTING AUTO-FIRE

Press and hold AUTO ; then press the fire button you would like to set to auto-fire.

E X A M P L E

The displayed letters represent those fire buttons set to auto-fire.

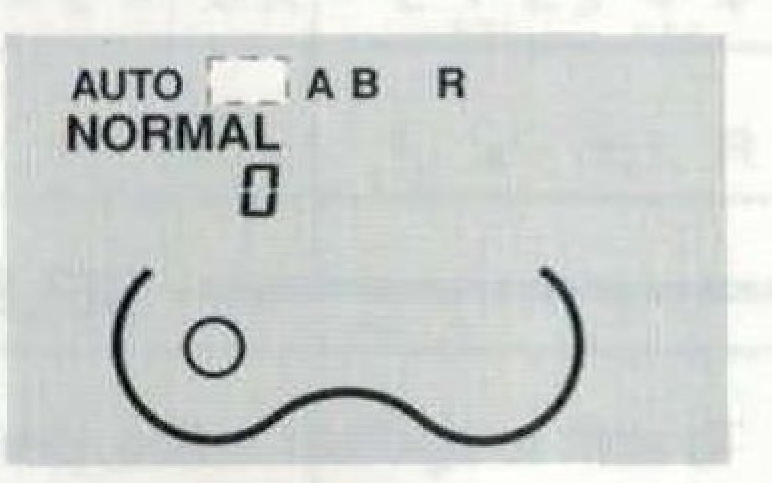


CLEARING AUTO-FIRE

Press and hold AUTO; then press the fire buttons you want to clear.

E X A M P L E

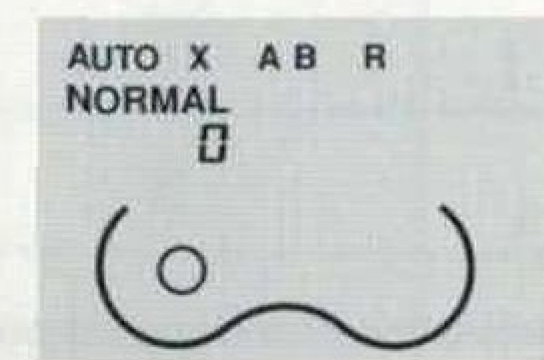
To clear auto-fire for button X, hold the AUTO key and press the X fire button once. The letter X will disappear from the LCD.

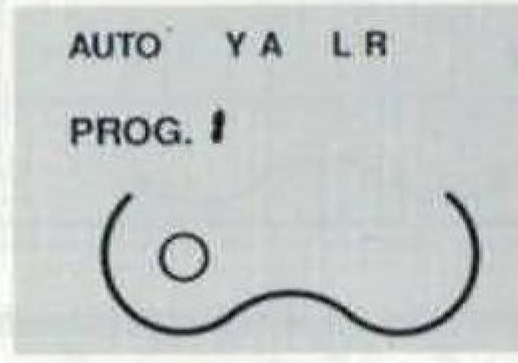


CUSTOMIZING AUTO-FIRE

E X A M P L E

You can customize your auto-fire settings for each mode.







NORMAL MODE
Buttons X, A, B, R are set to auto-fire

PROGRAM 1
Buttons Y, A, L, R are set to auto-fire

PROGRAM 2
Buttons Buttons X, Y, A, B, L, R are set to auto-fire

PROGRAMMING SPECIAL MOVES

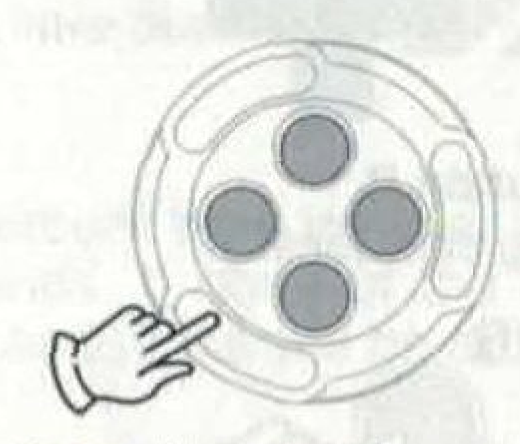
You can program action sequences into each action key while in PROG. 1 & 2. *As discussed earlier, the* **PC ProgramPad** *uses Real-Time programming, so it* will record your combinations exactly as you perform them.

LEARNING PROCEDURE

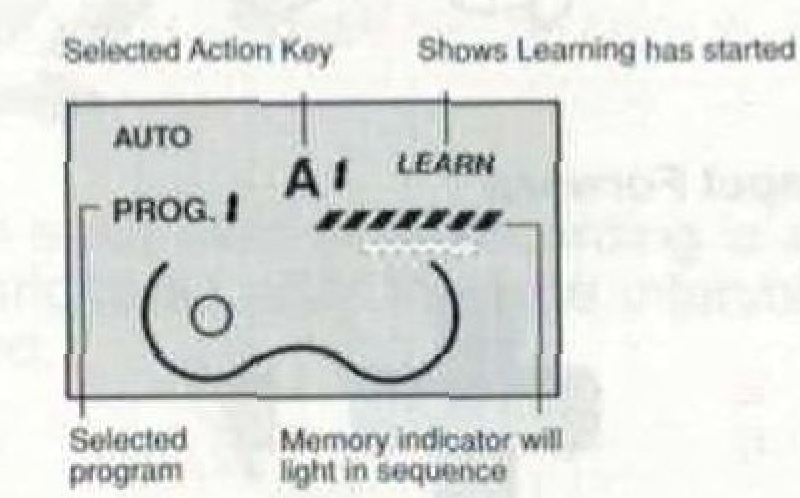
1. Select PROG. 1 or PROG. 2 by pressing MODE.

2. Press SET to begin programming.

3. Select the Action Key (A1, A2, A3) in which to store the sequence.



After selecting the Action Key, you can change your chosen Action Key to any other Action Key before inputting any action sequence.



Once the Action Key is pressed the LCD will look like this

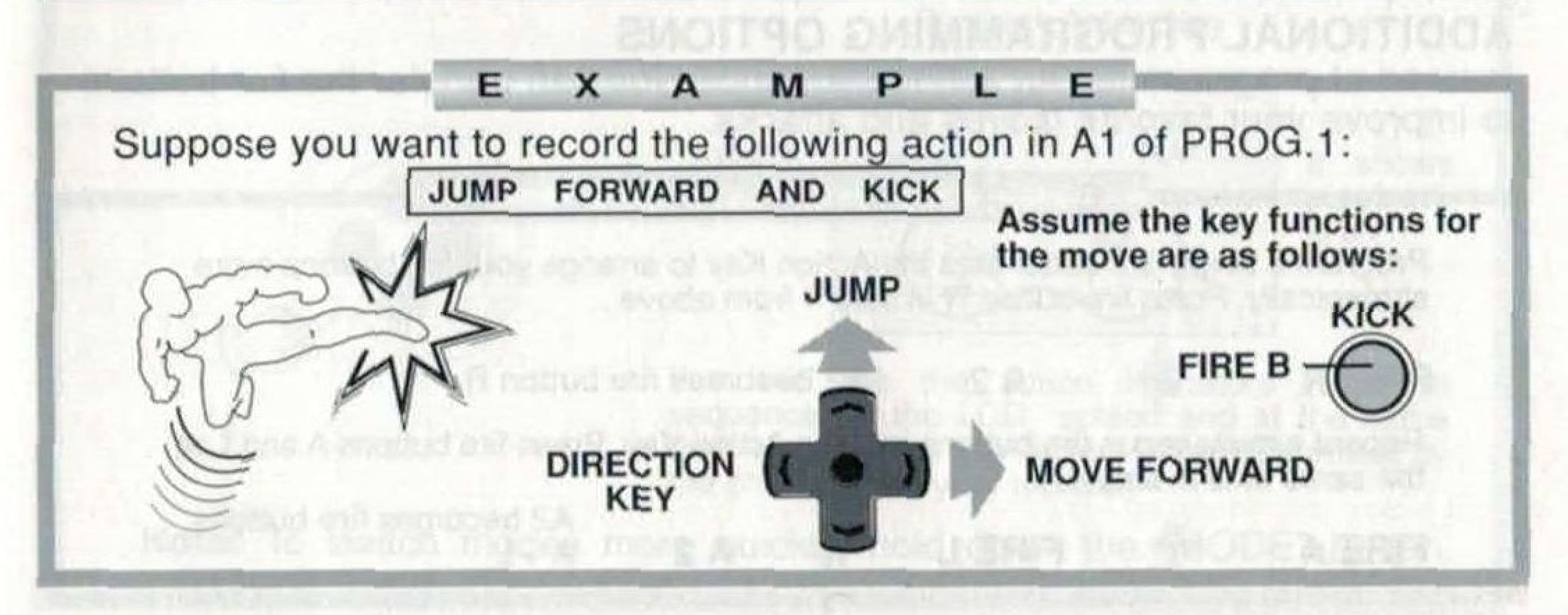
4. Input the sequence. The timing begins as soon as you start to move, so don't hesitate!

5. Press SET to end programming. If all the memory space is used *up, programming will stop automatically.*

The memory indicator shows the amount of memory that has been used in proportion to how much still remains. The maximum time interval available between each step is about 4.5 seconds.

E X A M P L E

Suppose you want to record the following action in A1 of PROG.1:



E X A M P L E

Select PROG.1

MODE

Start Programming

SET

Select A1

A1

Input Jump

Input Forward

Press fire button B

(Still pressing directional)

B

Release directional key and fire button B

Press SET to end

SET

* Remember that your sequence is being recorded in Real Time, so you must perform it correctly. Watch your computer monitor to see if you've programmed the move correctly. If not, you will have to try again.

ADDITIONAL PROGRAMMING OPTIONS

Instead of programming an action sequence, you can transfer the fire buttons to *improve your favorite moves and attacks.*

E X A M P L E

Program a single fire button into the Action Key to arrange your fire buttons more strategically. Press fire button R in step 4 from above...

FIRE R → **A 2** A2 becomes fire button R

Record simultaneous fire buttons into the Action Key. Press fire buttons A and L at the same time in step 4.

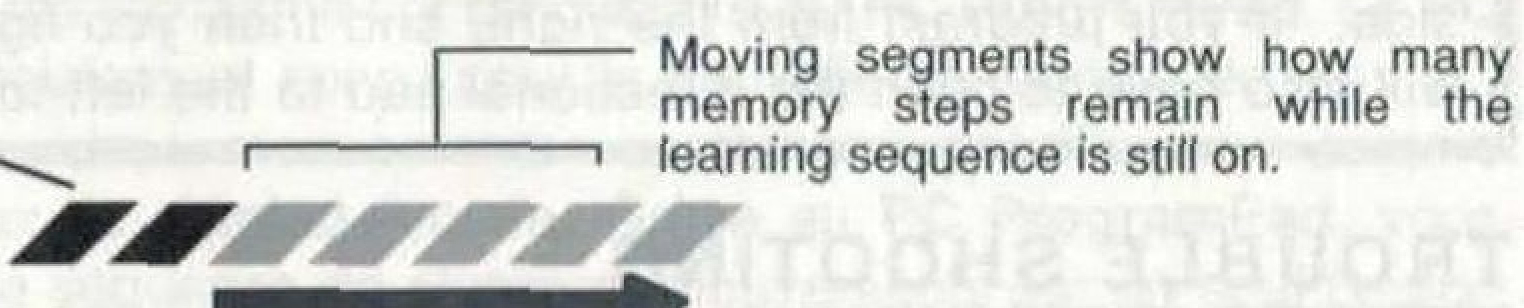
FIRE A + **FIRE L**  **A 2** A2 becomes fire buttons A + L

CLEARING THE ACTION

Press SET, then the Action Key you want to clear. Then press SET again. You can also clear the action sequence from memory by over-writing it with a new action.

NOTE
MEMORY INDICATOR
Shows how many steps are used in memory in proportion to how many still remain.

Fixed segments indicate the number of memory steps that have been used



The maximum time interval available between each step while recording is about 4.5 seconds. If none of the keys have been triggered after the time interval, the learning sequence will be automatically stopped.

ACTION SEQUENCE PLAYBACK

You can playback any of the pre-programmed moves or your own special moves as often as you like. Here's how to do it:

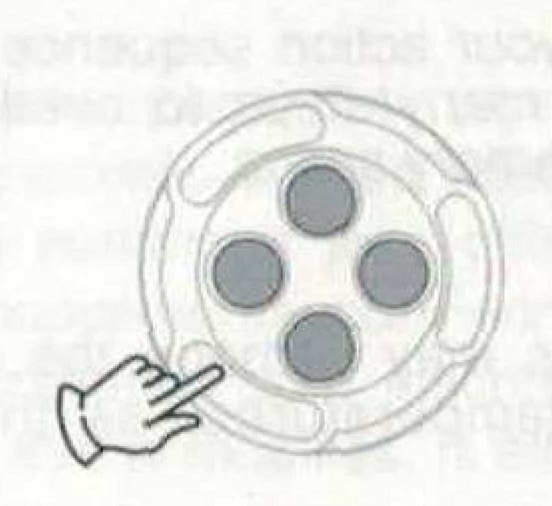
PLAYBACK PROCEDURE

1. Select the mode you want by pressing 

.

2. Select and press the Action Key that you want to playback.

You don't have to hold the Action Key *until* the move is completed. Just simply press and release the Action Key for the move to playback automatically.





You will see the action indicators move in sequence on the LCD screen and at the same time you will see the action being performed by the character on your monitor.

Note: To switch modes more quickly, hold down the "MODE" button.

MIRROR FUNCTION

The pre-programmed moves that have been recorded assume that you're fighting from the left side. However, the mirror function enables these moves to be "mirrored" to produce the same effect from the right side.

If you are fighting from the right side, all you have to do is push the *directional pad to the left for your actions to be automatically mirrored.*

The same is true if you have programmed your own moves from the right side. If you program from the right, and then you fight from the left, you will also have to push the directional pad to the left to mirror your actions.

TROUBLE SHOOTING

No LCD Display

Turn off your computer, and reconnect the cable to the game port.

Directional and fire buttons do not function

1. See step #4 under CONNECTION AND START-UP.
2. Turn off your computer, and reconnect the cable to the game port.
3. *Make sure you have selected "joystick"* in your game.
4. Make sure your game is loaded in DOS or Windows '95 (joysticks DO NOT work in any previous Windows versions).

Programmed moves do not playback

1. Make sure you are in the correct program mode and pressing the correct action key.
2. Make sure you are not pressing the directionals on the game pad while trying to playback your action.
3. Make sure your action sequence doesn't require too many steps to overload the available memory space.

CAUTION

- Do not apply pressure to the LCD screen, as this may damage the display.
- Do not store in direct sunlight or at extreme temperatures, as this may damage the components.
- Do not pour any liquid on or into the **PC ProgramPad**, as this may damage the components.
- Keep the **PC ProgramPad** clean by wiping off any dust or dirt with a dry cloth.

PC PROGRAMPAD



SV-237
FRENCH

INTRODUCTION

Félicitations! Vous êtes maintenant le fier propriétaire du **PC ProgramPad**. Le **PC ProgramPad** a été spécialement conçu pour la nouvelle génération de jeux PC *permettant d'exécuter des mouvements combinés spécifiques, comme* particulièrement les jeux de combat Arcade. Grâce au **PC ProgramPad**, vous pouvez programmer une séquence de plusieurs mouvements sur un seul bouton et aussi utiliser les 30 mouvements spéciaux pré-programmés pour écraser les adversaires.

CARACTÉRISTIQUES

Votre nouveau **PC ProgramPad** bénéficie des derniers progrès technologiques *pour vous aider à vaincre même les plus farouches opposants. Outre ses* possibilités de programmation et ses mouvements pré-programmés, le **PC ProgramPad** est un équipement particulièrement résistant bénéficiant de plusieurs autres options: tir automatique, écran à cristaux liquides, contrôleur 8 directions et clavier spécial 6 boutons.

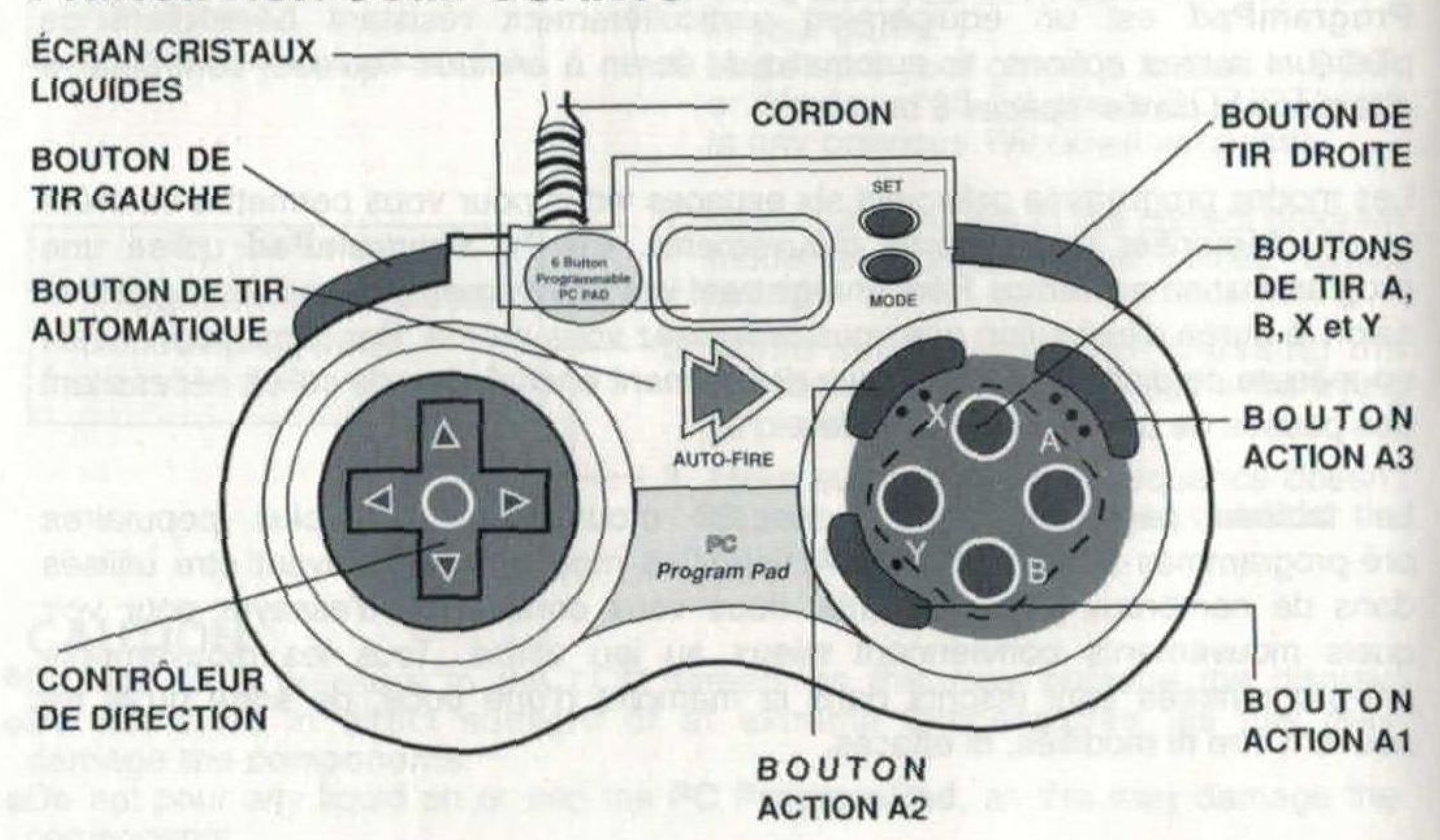
Les modes programme prévoient six espaces vides pour vous permettre de créer et de mémoriser vos propres mouvements. Le **PC ProgramPad** utilise une programmation en Temps Réel enregistrant vos mouvements dans l'ordre exact et selon la durée d'exécution que vous définissez vous-même. Par conséquent, il est en mesure de distinguer les actions directement enchaînées de celles nécessitant *des pauses de une à deux secondes.*

Le tableau page 14 reprend les 30 mouvements les plus populaires pré-programmés sur les boutons Action. Ces mouvements pouvant être utilisés dans de nombreux jeux différents, nous vous conseillons d'essayer pour voir quels mouvements conviennent mieux au jeu utilisé. Tous les mouvements pré-programmés sont inscrits dans la mémoire d'une puce, de sorte qu'ils ne peuvent être ni modifiés, ni effacés.

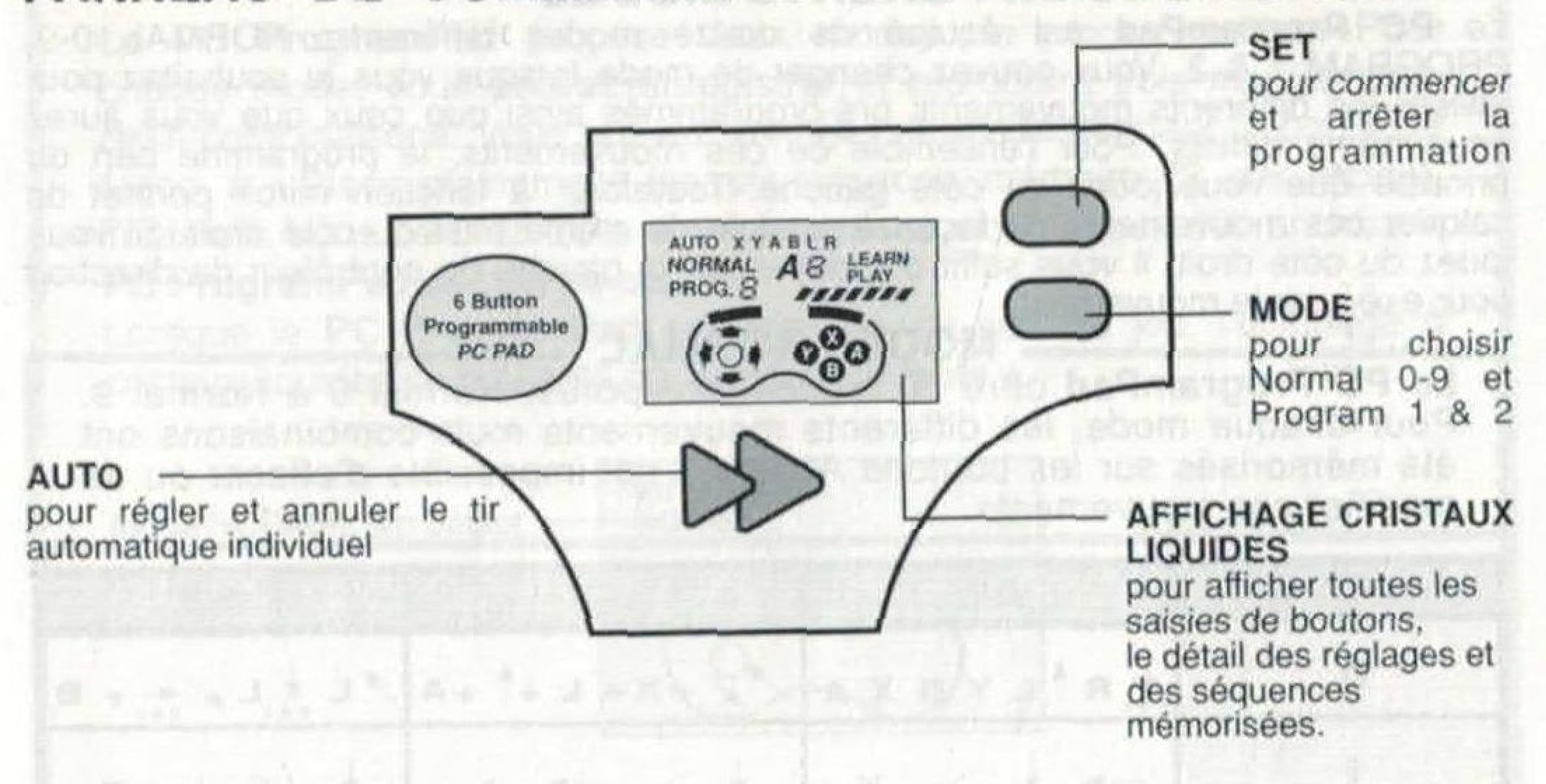
BRANCHEMENT ET DÉMARRAGE

1. Éteignez toujours votre ordinateur avant de brancher ou de débrancher le **PC ProgramPad** car cela pourrait endommager le système.
2. Localisez le port joystick à 15 broches à l'arrière de votre ordinateur.
3. Branchez le **PC ProgramPad** sur ce port.
4. À partir de la *racine* C: (au cas où votre ordinateur charge automatiquement Windows, vous devez en sortir pour vous mettre sur DOS), tapez "MSD" et appuyez sur ENTER. Sur l'écran de diagnostic, tapez "A" pour Autres Adaptateurs. L'écran vous dira si le joystick a bien été détecté. Si tel est le cas, passez à l'étape 5. Sinon, vous devez appeler le fabricant du port de jeu (en *général le constructeur de la carte son) pour obtenir des instructions permettant* de valider le port.
5. Chargez votre programme de jeu et sélectionnez "Joystick" dans le menu commandes. (Si vous avez le choix, choisissez clavier 6 boutons ou 4 boutons). Veuillez vous référer au mode d'emploi du jeu pour connaître les *options spécifiques du joystick.*
6. Commencez la partie!

PRINCIPAUX COMPOSANTS



PANNEAU DE COMMANDE À CRISTAUX LIQUIDES



AFFICHAGE CRISTAUX LIQUIDES

Indicateur Tir Automatique
indique les boutons programmés en tir automatique

Indicateur de mémorisation
apparaît pendant la programmation

AUTO X Y A B L R
NORMAL A8 LEARN
PROG. 8 PLAY

Indicateur de mode
pour Normal 0-9 et Program 1 & 2

Indicateur d'Exécution
apparaît pendant l'exécution des mouvements mémorisés

X Y A B

Indicateur de Boutons
indique les directions et/ou les boutons de tir utilisés

Indicateur de mémoire
indique les *fractions d'espace* mémoire utilisées et la mémoire disponible pendant le *processus de* programmation

SÉLECTION DES DIFFÉRENTS MODES

Le **PC ProgramPad** est équipé de douze modes différents: NORMAL 0-9, PROGRAM 1 & 2. Vous pouvez changer de mode lorsque vous le souhaitez pour utiliser les différents mouvements pré-programmés ainsi que ceux que vous aurez vous-même définis. Pour l'ensemble de ces mouvements, le programme part du principe que vous jouez du côté gauche. Toutefois, la fonction miroir permet de calquer ces mouvements de façon à produire le même effet du côté droit. Si vous jouez du côté droit, il vous suffit d'appuyer sur la gauche du contrôleur de direction pour exécuter le mouvement.

MODES NORMAL

Le **PC ProgramPad** offre 10 modes incorporés, Normal 0 à Normal 9. Pour chaque mode, les différents mouvements multi-combinaisons ont été mémorisés sur les boutons Action. Il est impossible d'effacer ou de modifier ces mouvements.

MODE	A1	A2	A3
0	↓ (CR2) R ↑ L Y B X A	↗ ↙ + X + L + ↑ + A	↗ L ↓ (CR2) L ↙ ← (CB2) + B
1	→ ↓ (CR2) ↘ Y	↓ (CR2) ↘ → L	↓ (CR2) ↙ ← (CB2) R
2	↓ (CR2) + L → ↘ Y	↗ ↙ L → + L	↓ (CR2) + A ↘ → L
3	← (CB2) → + L	↓ (CR2) ↑ + R	↗ ↙ L X → L
4	↓ (CR2) ↘ → L	← (CB2) ↙ ↓ (CR2) ↘ Y	↑ R
5	Y + X + L	← (CB2) ↙ ↓ (CR2) ↘ → X	↓ (CR2) ↑ R
6	← (CB2) → + L	↗ ↙ A A → + L	↗ B ← (CB2) + X
7	↓ (CR2) ↑ + Y	↓ (CR2) ↑ → + Y	↓ (CR2) ↙ ← (CB2) ↖ + B
8	↙ ↗ B	↙ → + Y	↓ (CR2) ↘ → ↗ + Y
9	← (CB2) ↙ ↓ (CR2) ↘ → Y	↓ (CR2) ↘ → ↗ + B	↙ ↗ B

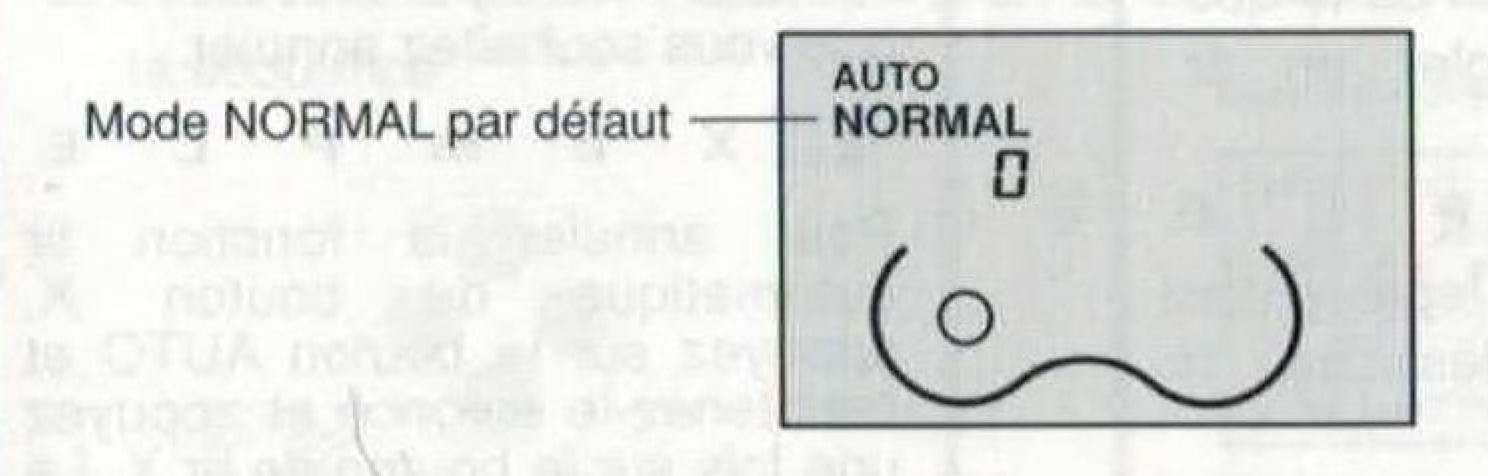
REMARQUE: En raison des différences de vitesse entre les jeux et les ordinateurs, il est possible que les mouvements pré-programmés ne fonctionnent pas à leur vitesse optimum pour tous les jeux. Afin d'obtenir de meilleurs résultats, nous vous conseillons de personnaliser les boutons de jeu en programmant vos mouvements préférés dans les modes program 1 & 2.

- **CB2** = revient en arrière pendant 2 secondes
- **CR2** = s'accroupit pendant 2 secondes

MODES PROGRAM

Le **PC ProgramPad** propose deux modes de programmation. Pour chaque mode, vous pouvez enregistrer et reproduire trois mouvements multi-combinaisons. Vous pouvez changer de mode pendant la partie de façon à utiliser pleinement les six espaces mémoire (3 par mode). Toutefois, vous perdrez toute votre programmation si vous débranchez le **PC ProgramPad** du port de jeu.

Lorsque le **PC ProgramPad** est branché au port de jeu, l'affichage à cristaux liquides se présente de la façon suivante.



SÉLECTION D'UN MODE

Pour changer de mode, appuyer sur le bouton MODE MODE.

ORDRE DU CHANGEMENT DE MODE

MODE NORMAL 0-9 → PROGRAM 1 → PROGRAM 2 →

AUTO

Mode program — PROG. 1

Numéro du programme

SÉLECTION DU TIR AUTOMATIQUE

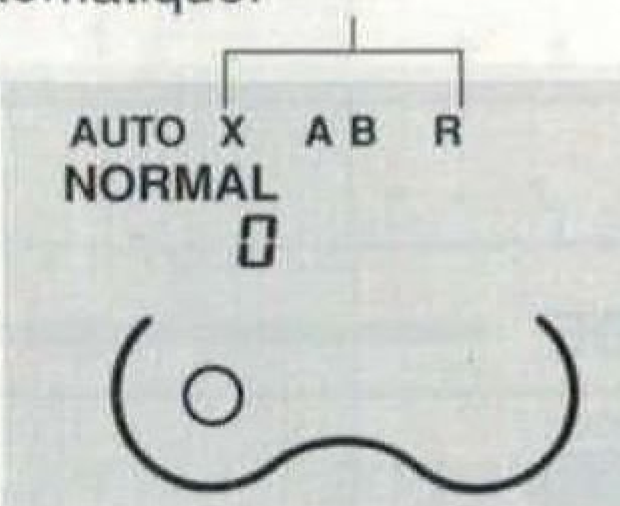
Vous pouvez régler les six boutons (X, Y, A, B, L, R) en tir automatique indépendamment les uns des autres. Lorsque vous aurez choisi un bouton de tir, maintenez-le enfoncé pour obtenir une puissance de tir maximum.

RÉGLAGE EN TIR AUTOMATIQUE

Appuyez sur le bouton AUTO et maintenez-le enfoncé AUTO : puis appuyez sur le bouton de tir que vous souhaitez régler en tir automatique.

E X E M P L E

Les lettres affichées représentent *ces boutons réglés en tir* automatique.



ANNULATION DU TIR AUTOMATIQUE

Appuyez sur le bouton AUTO et maintenez-le enfoncé AUTO : puis appuyez sur les boutons de tir que vous souhaitez annuler.

E X E M P L E

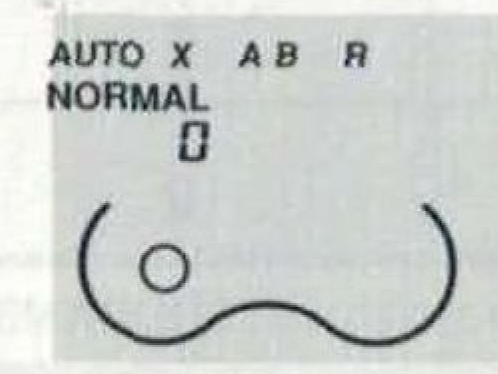
Pour annuler la fonction tir automatique du bouton X, appuyez sur le bouton AUTO et maintenez-le enfoncé et appuyez une fois sur le bouton de tir X. La lettre X disparaît de l'écran.

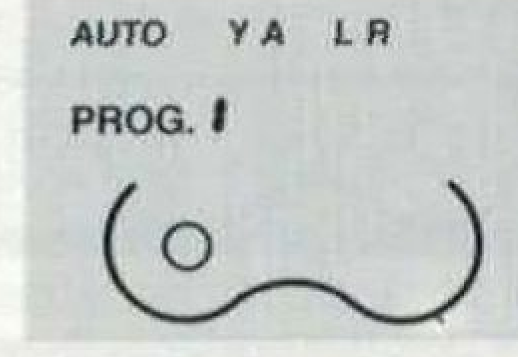


TIR AUTOMATIQUE PERSONNALISÉ

E X E M P L E

Vous pouvez personnaliser vos réglages de tir automatique pour chaque mode.







MODE NORMAL
Boutons X, A, B, R réglés en tir automatique

PROGRAM 1
Boutons Y, A, L, R réglés en tir automatique

PROGRAM 2
Boutons X, Y, A, B, L, R réglés en tir automatique

PROGRAMMATION DE MOUVEMENTS SPÉCIFIQUES

Vous pouvez programmer des séquences de mouvements sur chaque bouton Action en vous plaçant en PROG. 1 & 2. Comme indiqué précédemment, le **PC ProgramPad** utilise une programmation en Temps Réel, ce qui lui permet de mémoriser vos combinaisons exactement comme vous les effectuez.

PROCÉDURE DE MÉMORISATION

1. Choisissez PROG.1 ou PROG.2 en appuyant sur le bouton MODE.
2. *Appuyez sur le bouton SET pour commencer la programmation.*
3. Choisissez le bouton Action (A1, A2 A3) sur lequel vous voulez mémoriser la séquence.

Touche Action choisie

Une fois le bouton Action choisi, vous pouvez toujours le modifier avant d'enregistrer toute séquence.

Bouton Action choisi — indique que la mémorisation est activée

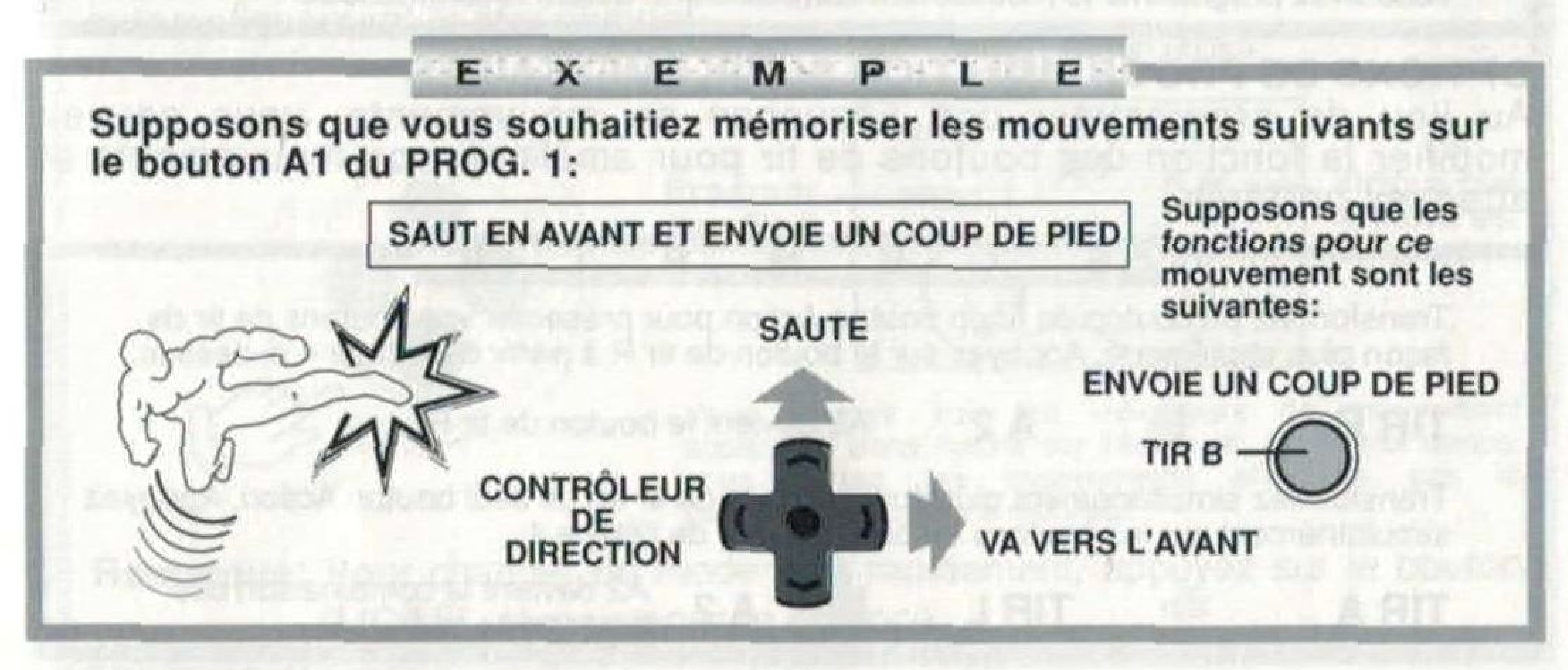
AUTO — A1 — LEARN — PROG. 1

Programme choisi — Indicateur mémoire allumé en séquence.

Après avoir appuyé sur le bouton Action, l'écran d'affichage se présente ainsi.

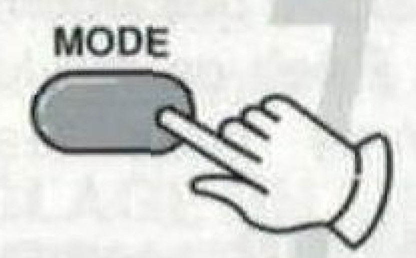
4. Saisissez la séquence. Le temps s'écoule dès que vous commencez le mouvement, alors pas d'hésitations!
5. Appuyez sur le bouton SET en fin de programmation. Si vous avez utilisé tout l'espace mémoire, la programmation s'arrête automatiquement.

L'indicateur de mémoire indique la quantité de mémoire utilisée par rapport à la quantité restante. L'intervalle de temps maximum entre chaque étape est d'environ 4,5 secondes.

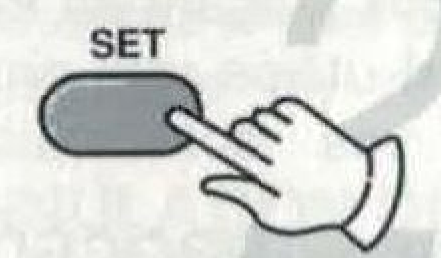


E X E M P L E

Choisissez PROG.1



Commencez la programmation



Choisissez A1



Saisissez le saut



Saisissez le mouvement vers l'avant

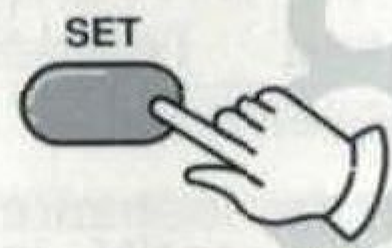


Appuyez sur le bouton de tir B (en continuant à appuyer sur le contrôleur de direction)



Relâchez le contrôleur de direction et le bouton de tir B

Appuyez sur SET à la fin



★ Gardez à l'esprit le fait que la séquence est enregistrée en Temps Réel, ce qui vous oblige à l'effectuer correctement. Regardez le moniteur de votre ordinateur pour voir si vous avez programmé le mouvement correctement. Sinon, recommencez.

OPTIONS DE PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRES

Au lieu de programmer une séquence de mouvements, vous pouvez modifier la fonction des boutons de tir pour améliorer vos mouvements et attaques préférés.

E X E M P L E

Transformez un bouton de tir en bouton Action pour présenter vos boutons de tir de façon plus stratégique. Appuyez sur le bouton de tir R à partir de l'étape 4 ci-dessus.

TIR R → **A 2** A2 devient le bouton de tir R

Transformez simultanément plusieurs boutons de tir en un seul bouton Action. Appuyez simultanément sur les boutons de tir A et L lors de l'étape 4.

TIR A  **TIR L** → **A 2** A2 devient la combinaison des boutons de tir A + L

ANNULATION DE L'ACTION

Appuyez sur le bouton SET, puis sur le bouton Action que vous souhaitez annuler. Puis réappuyez sur le bouton SET. Vous pouvez aussi annuler la séquence de mouvements en enregistrant une autre séquence sur la même mémoire.

REMARQUE

INDICATEUR DE MÉMOIRE

Indique le nombre d'étapes utilisées par la mémoire par rapport au nombre *disponible*.



Pendant la mémorisation, l'intervalle de temps maximum disponible entre chaque étape est de 4,5 secondes. Si vous n'avez appuyé sur aucun bouton pendant ce laps de temps, la séquence de mémorisation s'arrête automatiquement.

EXÉCUTION DE LA SÉQUENCE DE MOUVEMENTS

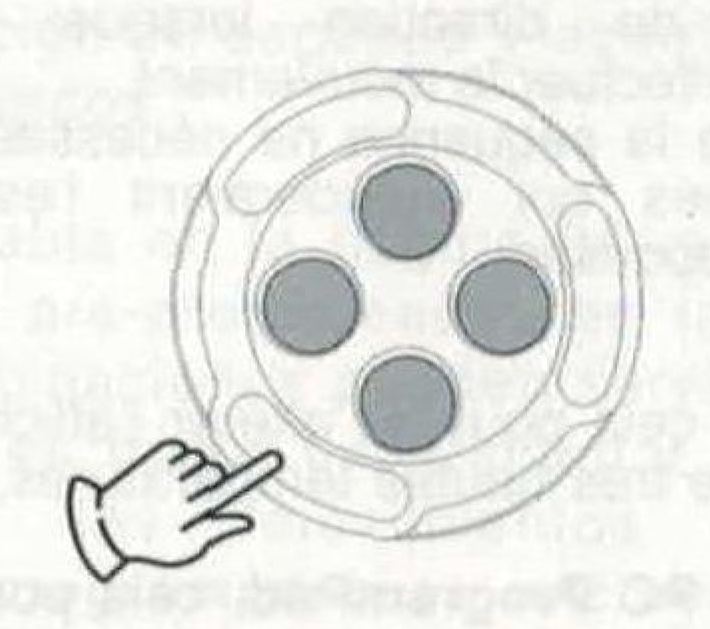
Vous pouvez exécuter un des mouvements pré-programmés ou personnalisés aussi souvent que vous le souhaitez. Voici comment faire:

PROCÉDURE D'EXÉCUTION

1. *Choisissez le mode voulu en appuyant sur le bouton*  .

2. Choisissez et appuyez sur le bouton Action que vous souhaitez activer.

Vous n'avez pas à appuyer sur le bouton Action pendant toute la durée du mouvement. Il suffit d'appuyer et de relâcher pour effectuer *automatiquement le mouvement*.



Bouton Action utilisé

AUTO

Program me utilisé — PROG. 1

A 1

PLAY — Indique que la partie est en cours

Vous pourrez voir les indicateurs de mouvement apparaître dans l'ordre sur l'écran et, en même temps, *vous verrez les mouvements effectués par le* personnage sur votre moniteur.

Remarque: Pour changer de mode plus rapidement, appuyez sur le bouton "MODE" et maintenez-le enfoncé

FONCTION MIROIR

Pour les mouvements pré-programmés mémorisés, le programme part du principe que vous jouez du côté gauche. Toutefois, la fonction miroir permet de calquer ces mouvements pour produire le même effet du côté droit.

Si vous jouez du côté droit, il vous suffit d'appuyer sur la gauche du contrôleur de direction pour calquer automatiquement les mouvements de l'autre côté.

La même chose est vraie si vous avez programmé vos propres mouvements du côté droit. Si vous programmez du côté droit, et que vous jouiez ensuite à gauche, il vous faut aussi appuyer sur la gauche du contrôleur de direction pour calquer vos mouvements.

GUIDE DE DÉPANNAGE

Pas d'affichage sur l'écran à cristaux liquides

Éteignez votre ordinateur et rebranchez le cordon au port de jeu.

Le contrôleur de direction et les boutons de tir ne fonctionnent pas.

1. Reportez-vous à l'étape #4 au paragraphe BRANCHEMENT ET DÉMARRAGE.
2. Éteignez votre ordinateur et rebranchez le cordon au port de jeu.
3. Assurez-vous que vous avez bien choisi "Joystick" dans votre jeu.
4. Assurez-vous que votre jeu est bien chargé sur DOS ou Windows '95 (les joysticks NE marchent PAS avec les versions précédentes de Windows).

Impossible de reproduire les mouvements mémorisés

1. Assurez-vous que vous êtes dans le mode program approprié et que vous appuyez sur le bouton Action correct.
2. Vérifiez que vous n'appuyez pas sur le contrôleur de direction lorsque vous essayez d'effectuer le mouvement.
3. Vérifiez que la séquence ne nécessite pas trop d'étapes qui excèderaient l'espace mémoire disponible.

ATTENTION

- Ne pas appuyer sur l'écran à cristaux liquides, cela pouvant altérer l'affichage.
- Ne pas exposer aux rayons du soleil ou sous de très hautes températures, cela pouvant endommager les composants.
- Ne verser aucun liquide sur ou à l'intérieur du **PC ProgramPad**, cela pouvant endommager les composants.
- Veiller à ce que le **PC ProgramPad** soit toujours propre en essuyant la poussière ou la saleté à l'aide d'un chiffon sec.

PC PROGRAMPAD



SV-237
SPANISH

INTRODUCCION

Felicitaciones! Usted es poseedor del **PC ProgramPad**. El **PC ProgramPad** ha sido específicamente diseñado para la nueva generación de juegos para PC que incorporan combinaciones especiales de movimientos. Le permitirá programar una secuencia de teclas en un sólo botón, ofreciendo también 30 movimientos especiales pre-programados para darle las mejores armas para vencer a la competencia.

CARACTERISTICAS

Su nuevo **PC ProgramPad** está equipado con lo últimos desarrollos tecnológicos que le asistirán en vencer incluso a los oponentes más difíciles. En adición a la programabilidad y los movimientos pre-programados, el **PC ProgramPad** también posee auto-disparo, una pantalla LCD, control direccional de 8 direcciones, despliegue especial de 6 botones y construcción durable.

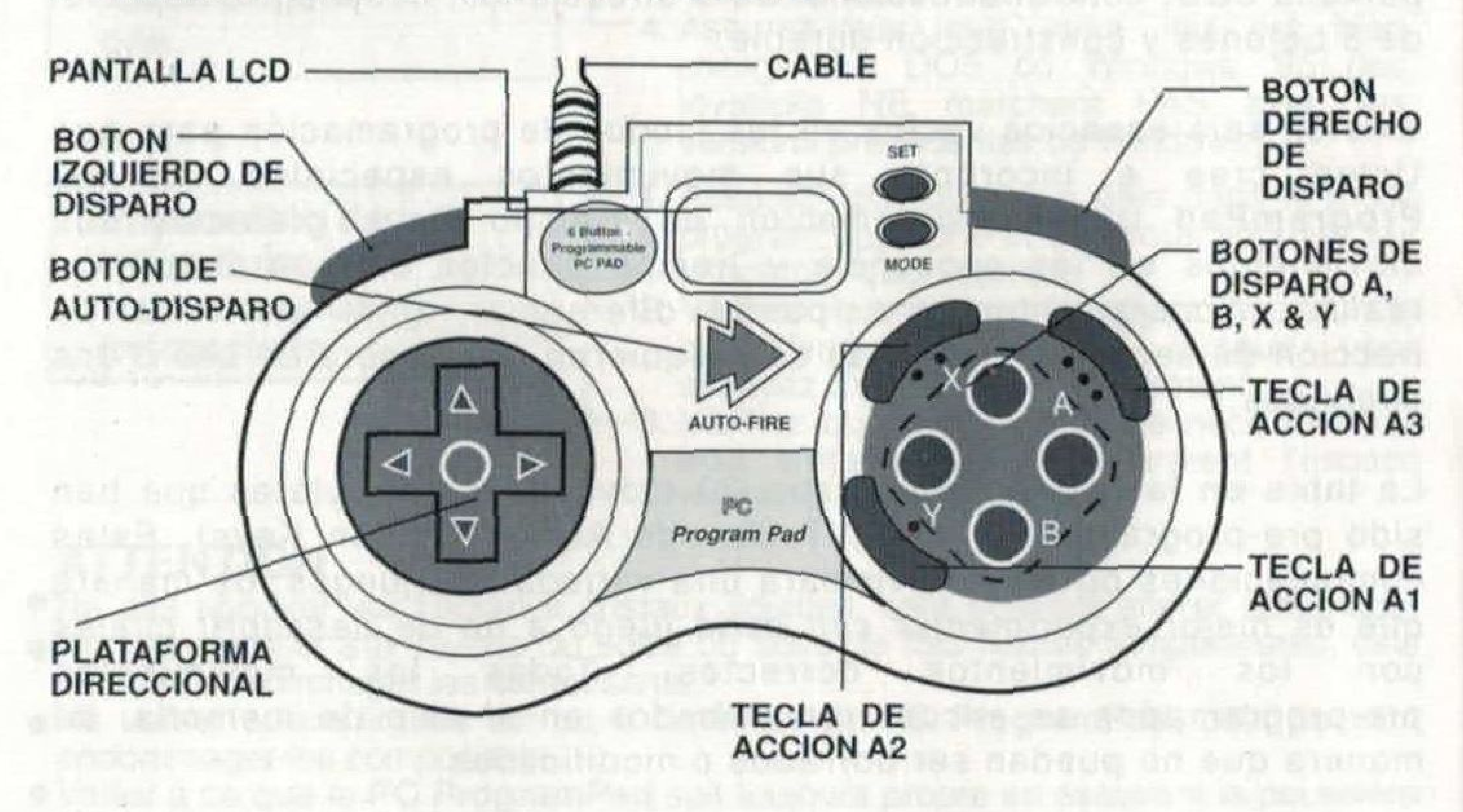
Existen seis espacios vacíos en los modos de programación para que Usted cree e incorpore sus movimientos especiales. El **PC ProgramPad** utiliza programación en Tiempo Real, grabando sus movimientos en las secuencia y tiempo exactos en que Usted los realiza. Consiguientemente, puede diferenciar entre acciones de fracción de segundo y aquellas que requieren una espera de uno o dos segundos.

La tabla en la página 24 muestra 30 movimientos populares que han sido pre-programados en las Teclas de Acción (Action Keys). Estas combinaciones pueden servir para una variedad de juegos, de manera que es mejor experimentar con cada juego a fin de descubrir cuales son los movimientos correctos. Todos los movimientos pre-programados se encuentran trabados en el chip de memoria, de manera que no puedan ser borrados o modificados.

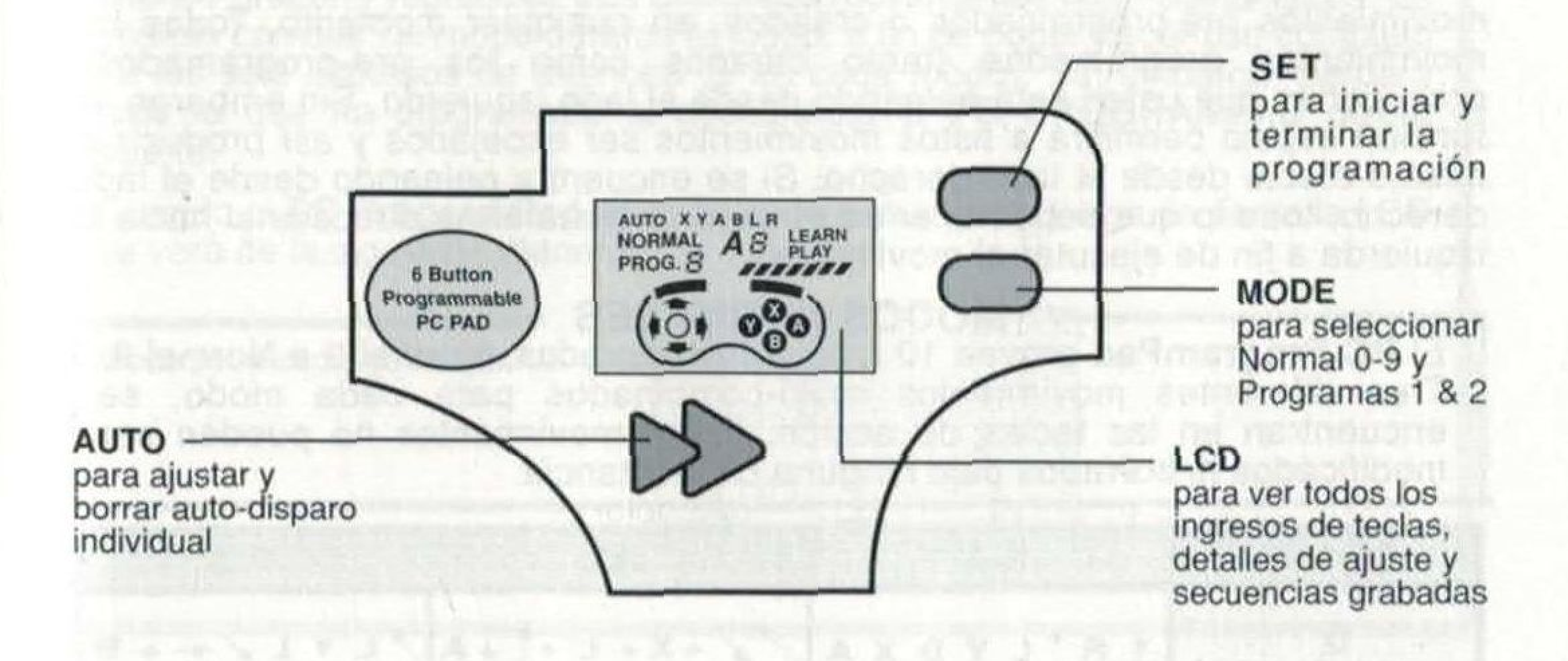
CONEXION E INICIALIZACION

1. Siempre apague su computadora cada vez que conecte o desconecte el **PC ProgramPad**, ya que esto podría dañar el sistema.
2. Ubique el puerto estándar de 15 puntas para joystick, en la parte trasera de la computadora.
3. Enchufe el **PC ProgramPad** en el puerto.
4. En la pantalla C: (si su PC automática lo lleva a Windows, deberá salir a DOS), tipee "MSD" y presione la tecla ENTER. En la pantalla de diagnóstico, tipee "A" para Otros Adaptadores. La pantalla entonces le mostrará si el joystick ha sido detectado. Si ha sido detectado, vaya al paso 5; si no es así, deberá llamar al fabricante del puerto de juegos (normalmente el fabricante de la tarjeta de sonido) para instrucciones sobre cómo habilitar el puerto.
5. Ingrese a su programa de juego y seleccione "joystick" en el menú de control. (Si le es dada la posibilidad, seleccione plataforma de juego de 6 ó 4 botones). Consulte el manual de instrucciones del juego para las precisas opciones del joystick.
6. Juegue!

PRINCIPALES COMPONENTES



PANEL DE CONTROL LCD



PANTALLA DE CRISTAL LIQUIDO

AUTO X Y A B L R
NORMAL A8 LEARN
PROG. 8 PLAY

Indicador de auto-disparo
muertra que botones han sido ajustados para auto-disparo

Indicador de Modo
para Normal 0-9 y Programas 1 & 2

Indicador de tecla
muestra cuáles botones direccionales y/o de disparo han sido oprimidos

Indicador de aprendizaje
aparece durante la programación

Indicador de reproducción
Aparece mientras se ejecutan los movimientos programados

Indicador de memoria
muestra los segmentos de memoria en uso y la memoria restante durante el proceso de programación

SELECCION DE MODO

El **PC ProgramPad** tiene doce modos diferentes: NORMAL 0-9, PROGRAMA 1 & 2. Es posible cambiar de modos a fin de poder usar los distintos movimientos pre-programados o creados, en cualquier momento. Todos los movimientos programados (tanto creados como los pre-programados), presuponen que usted está peleando desde el lado izquierdo. Sin embargo, la *función espejo permitirá a estos movimientos ser espejados y así producir el mismo efecto desde el lado derecho. Si se encuentra peleando desde el lado* derecho, todo lo que debe hacer es empujar la plataforma direccional hacia la izquierda a fin de ejecutar el movimiento.

MODOS NORMALES

El **PC ProgramPad** provee 10 modos incorporados, Normal 0 a Normal 9. *Tres diferentes movimientos multi-combinados para cada modo, se encuentran en las teclas de acción. Estos movimientos no pueden ser* modificados ni borrados bajo ninguna circunstancia.

Modo	A1	A2	A3
0	↓(CR2) R ↑ L Y B X A	↗ ↙ + X + L + ↑ + A	↗ L ↓(CR2) L ↙ ←(CB2) + B
1	→ ↓(CR2) ↘ Y	↓(CR2) ↘ → L	↓(CR2) ↙ ←(CB2) R
2	↓(CR2) + L → ↘ Y	↗ ↙ L → + L	↓(CR2) + A ↘ → L
3	←(CB2) → + L	↓(CR2) ↑ + R	↗ ↙ L X → L
4	↓(CR2) ↘ → L	←(CB2) ↙ ↓(CR2) ↘ Y	↑ R
5	Y + X + L	←(CB2) ↙ ↓(CR2) ↘ → X	↓(CR2) ↑ R
6	←(CB2) → + L	↗ ↙ A A → + L	↗ B ←(CB2) + X
7	↓(CR2) ↑ + Y	↓(CR2) ↑ → + Y	↓(CR2) ↙ ←(CB2) ↖ + B
8	↙ ↗ B	↙ → + Y	↓(CR2) ↘ → ↗ + Y
9	←(CB2) ↙ ↓(CR2) ↘ → Y	↓(CR2) ↘ → ↗ + B	↙ ↗ B

NOTA: *Debido a diferentes velocidades de juego y computadoras, los movimientos pre-programados pueden no funcionar en total potencial para todos los juegos. Par mejores resultados, adecue su plataforma de juego programando sus movimientos favoritos en los modos 1 & 2.*

* **CB2** = *retroceda por 2 segundos*
* **CR2** = agachado por 2 segundos

MODOS DE PROGRAMA

El **PC PROGRAMPAD** provee dos modos de programación. En cada uno, es posible grabar y reproducir tres diferentes movimientos multi-combinados. Es posible cambiar de modo durante el juego, a fin de poder hacer uso completo de los seis espacios de memoria (3 en cada modo). Sin embargo, perderá todo lo que ha programado si desconecta el **PC PROGRAMPAD** de su puerto.

Cuando el **PC ProgramPad** es conectado al puerto de juego, la pantalla LCD se verá de la siguiente manera.

Modo por defecto es **NORMAL**



SELECCION DE UN MODO

Para cambiar a otro modo, presione MODE.

SECUENCIA DE CAMBIO DE MODOS

MODO NORMAL 0-9 → PROGRAMA 1 → PROGRAMA 2 → MODO NORMAL 0-9

AUTO

Modo de programa — PROG. 1

Número del programa

SELECCION DE AUTO-DISPARO

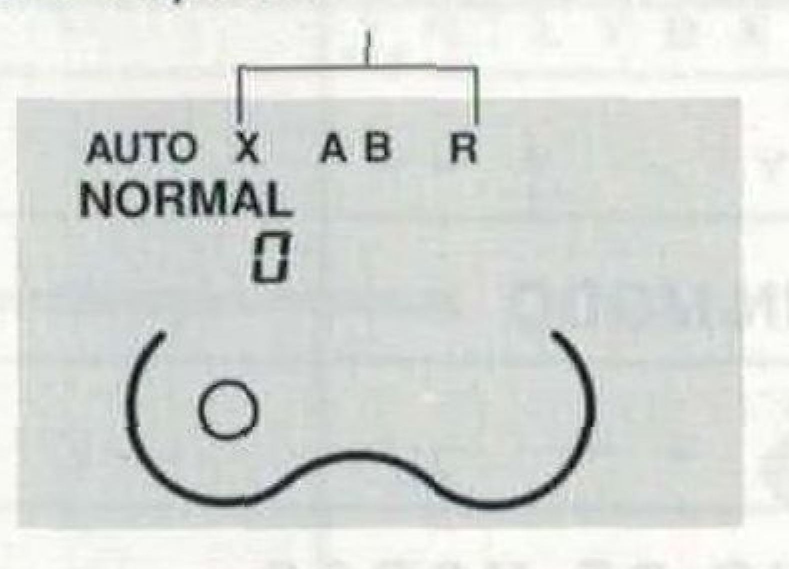
Los seis botones de disparo (X, Y, A, B, L, R) pueden ser ajustados para auto-disparar en forma independiente. Una vez que se ha seleccionado un botón de disparo, manténgalo presionado para mayor poder de disparo.

AJUSTE DEL AUTO-DISPARO

Presione y mantenga apretado AUTO ▶▶: luego presione el botón de disparo al que desea asignarle la función de auto-disparo.

E J E M P L O

Las letras que se muestran representan aquéllos botones de disparo ajustados para auto-disparar.



BORRADO DE LA FUNCION DE AUTO-DISPARO

Presione y mantenga apretado AUTO ▶▶: luego presione los botones de disparo que desea borrar.

E J E M P L O

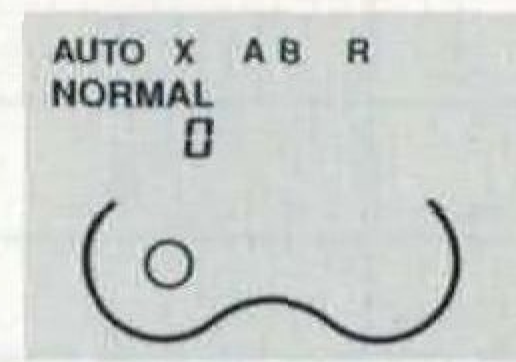
Para borrar la función de auto-disparo para el botón X, mantenga la tecla AUTO y oprima una vez el botón de disparo X. La letra X desaparecerá de la pantalla LCD.



ADECUANDO EL AUTO-DISPARO A GUSTO

E J E M P L O

Es posible adecuar a su gusto los ajustes de auto-disparo para cada modo.



MODO NORMAL
Botones X, A, B, R están ajustados para auto-disparo



PROGRAMA 1
Botones Y, A, L, R están ajustados para auto-disparo



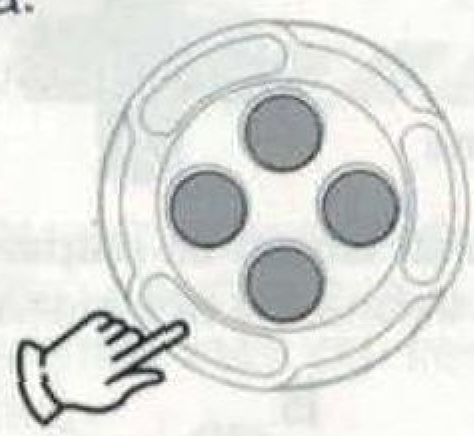
PROGRAMA 2
Botones X, Y, A, B, L, R están ajustados para auto-disparo

PROGRAMACION DE MOVIMIENTOS ESPECIALES

Es posible programar secuencias de acción en cada tecla de acción, mientras se encuentra en PROG. 1 & 2. Tal como se menciona anteriormente, el **PC ProgramPad** usa programación en Tiempo Real, de manera que grabará sus combinaciones exactamente tal como son ejecutadas.

PROCEDIMIENTO DE APRENDIZAJE

1. Seleccione PROG. 1 o PROG. 2, presionando MODE.
2. Presione SET para iniciar la programación.
3. Seleccione la Tecla de Acción (A1, A2, A3) en la que desea guardar la secuencia.



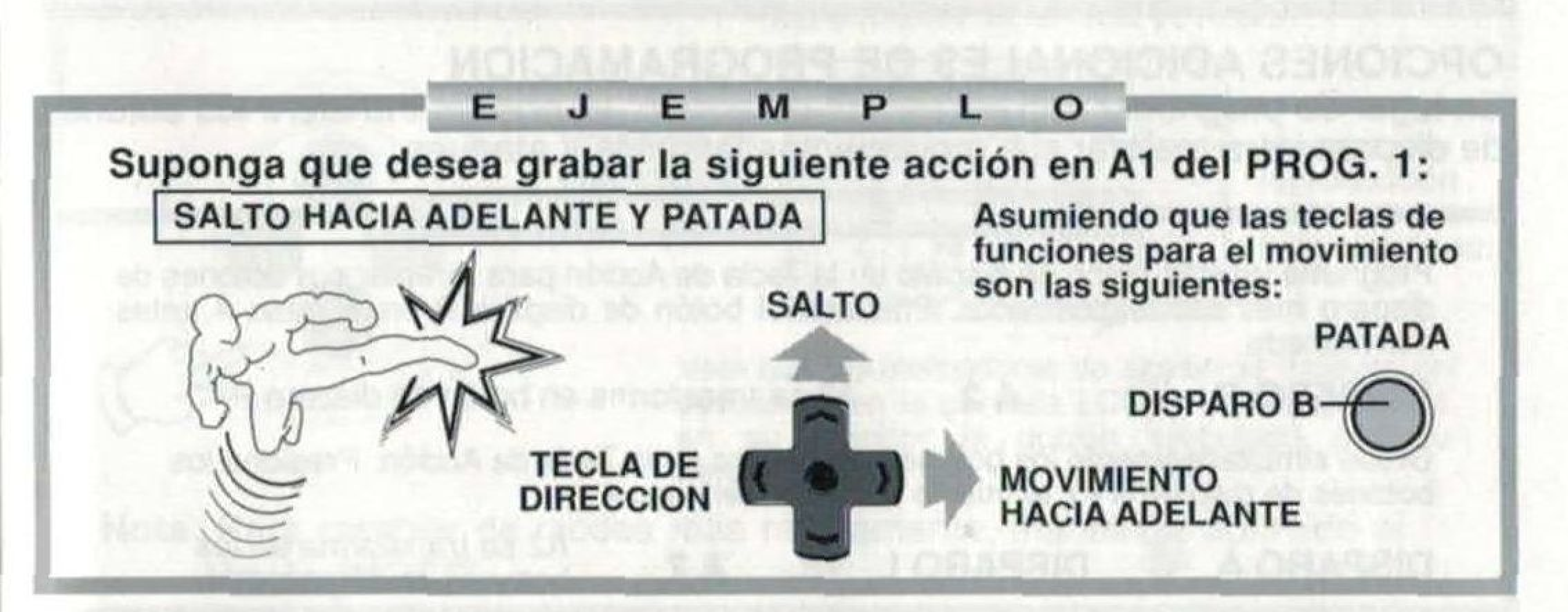
Tras seleccionar una Tecla de Acción, es posible cambiar su Tecla de Acción elegida por otra, antes de ingresar la secuencia de la acción.

Tecla de Acción seleccionada
Muestra que Aprendizaje ha comenzado
AUTO
A1
LEARN
PROG. 1
Programa seleccionado
El indicador de memoria se encenderá en secuencia

Una vez presionada la Tecla de Acción, el LCD se verá de la siguiente manera.

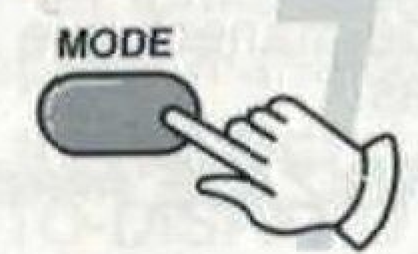
4. Ingrese la secuencia. La cuenta de tiempo comenzará apenas comience a moverse, de manera que se demore!
5. Presione SET para finalizar la programación. Si los espacios de memoria han sido completamente usados, la programación se detendrá automáticamente.

El indicador de memoria muestra la cantidad de memoria que ha sido utilizada en proporción a cuánto aún ueda. El máximo intervalo de tiempo disponible entre cada paso es de unos 4,5 segundos y medio.

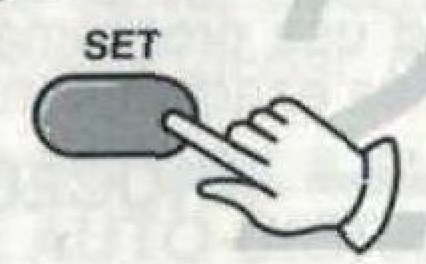


E J E M P L O

Seleccionar PROG. 1



Iniciar Programación



Seleccionar A1



Ingresar Salto



Ingreso hacia adelante

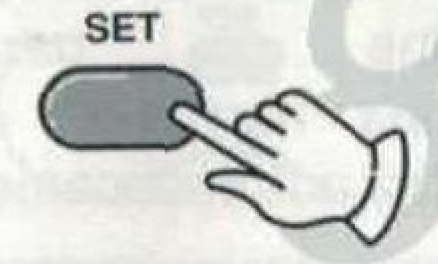


Presionar Botón de disparo B
(aún presionando direccional)



Soltar tecla direccional y botón de disparo B

Presione SET para terminar



* Recuerde que su secuencia es grabada en Tiempo Real, de manera que deberá ejecutarla en forma correcta. Mire el monitor de la computadora para ver si ha programado el movimiento correctamente. *Si no, deberá probar nuevamente.*

OPCIONES ADICIONALES DE PROGRAMACION

En lugar de programar una secuencia de acción, es posible transferir los botones de disparo para mejorar sus movimientos favoritos y ataques.

E J E M P L O

Programe un sólo botón de disparo en la Tecla de Acción para arreglar sus botones de disparo más estratégicamente. Presione el botón de disparo R en el paso 4 antes mencionado.

DISPARO R ➡ **A 2** A2 se transforma en botón de disparo R

Grabe simultáneamente los botones de disparo en la Tecla de Acción. Presione los botones de disparo A y L al mismo tiempo en el paso 4.

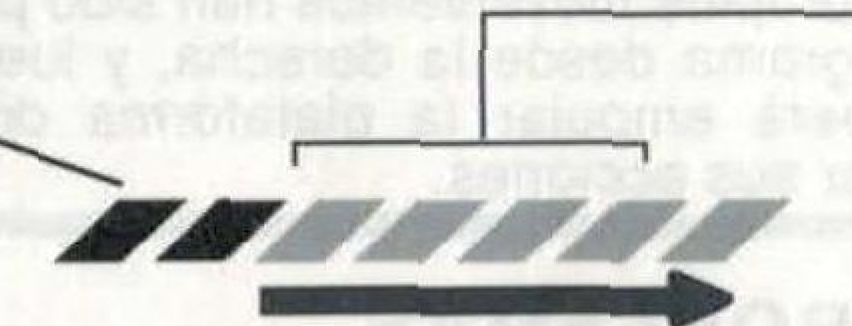
DISPARO A ✚ **DISPARO L** ➡ **A 2** A2 se transforma en los botones de disparo A+L

BORRANDO LA ACCION

Presione SET, y luego oprima la Tecla de Acción que desea borrar. Presione nuevamente SET. También es posible borrar de la memoria la secuencia de la acción, sobre-escribiendo con una nueva acción.

NOTA
INDICADOR DE MEMORIA
Muestra cuántos pasos son usados en memoria en proporción a los que aún quedan libres.

Segmentos fijos indican el número de pasos de memoria que han sido usados.



Segmentos en movimiento representan cuántos pasos de memoria aún quedan libres, mientras la secuencia de aprendizaje está en funcionamiento.

El máximo intervalo de tiempo disponible entre cada paso, mientras está grabando, es de alrededor 4,5 segundos. Si ninguna de las teclas ha sido oprimida tras el intervalo de tiempo, la secuencia de aprendizaje se detendrá automáticamente.

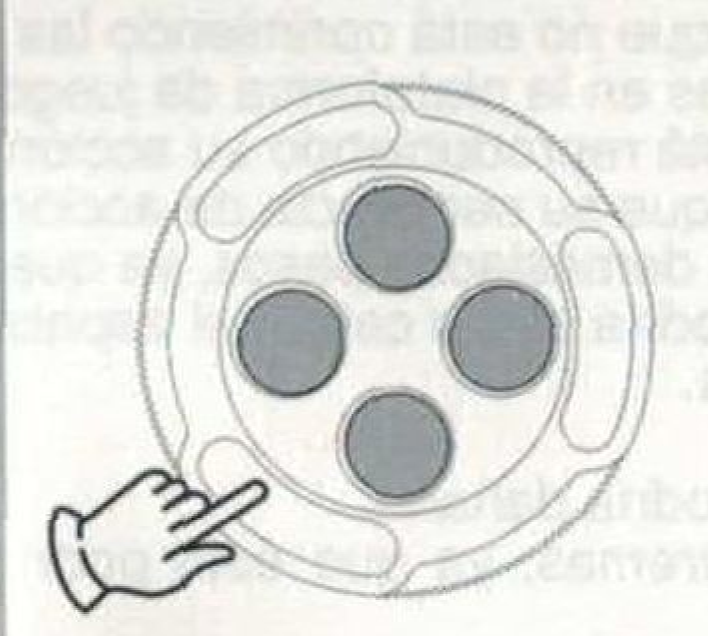
REPRODUCCION DE LA SECUENCIA DE ACCION

Es posible reproducir cualquiera de los movimientos pre-programados, o los que usted haya creado, tan frecuentemente como lo desee. Esta es la manera de cómo hacerlo:

PROCEDIMIENTO DE REPRODUCCION

1. Presione MODE para seleccionar el modo deseado.
2. Seleccione y oprima la Tecla de Acción que desea reproducir.

No es necesario mantener apretada la Tecla de Acción hasta que el movimiento se haya completado. Simplemente oprima y suelte la Tecla de Acción para que el movimiento se reproduzca automáticamente.



Reproducción de la Tecla de Acción

Programa de reproducción



Muestra que reproducción está en funcionamiento

Verá que los indicadores de acción se mueven en secuencia en la pantalla LCD, a la vez que verá en su monitor la acción ejecutada por su personaje.

Nota: Para cambiar de modos más rápidamente, mantenga oprimido el botón "MODE".

FUNCION DE ESPEJO

Todos los movimientos programados (tanto creados como los pre-programados), presuponen que usted está peleando desde el lado izquierdo. Sin embargo, la función espejo permitirá a estos movimientos ser "espejados" y así producir el mismo efecto desde el lado derecho.

Si se encuentra peleando desde el lado derecho, todo lo que debe hacer es empujar la plataforma direccional hacia la izquierda a fin de ejecutar el movimiento.

Lo mismo ocurre si sus propios movimientos han sido programados desde el lado derecho. Si programa desde la derecha, y luego pelea desde la izquierda, también deberá empujar la plataforma direccional hacia la izquierda a fin de espejar sus acciones.

SOLUCION DE PROBLEMAS

No hay imagen la pantalla LCD

Apague la computadora, y vuelva a conectar el cable al puerto de juego.

Los botones direccional y de disparo no funcionan

1. Vea el paso N°4 bajo CONEXION E INICIALIZACION.
2. Apague la computadora, y vuelva a conectar el cable al puerto de juego.
3. Asegúrese que ha seleccionado "joystick" en su juego.
4. Asegúrese que su juego esté instalado en DOS o Windows 95 (los *joysticks* NO *funcionan en ninguna* versión anterior de Windows).

No es posible reproducir los movimientos programados

1. *Asegúrese que se encuentra en el* correcto modo de programa y está presionando la correcta tecla de acción.
2. *Asegúrese que no está oprimiendo las* direccionales en la plataforma de juego, mientras está reproduciendo su acción.
3. Asegúrese que su secuencia de acción no requiere demasiados pasos, ya que lo mismo podría sobre cargar el espacio de memoria.

PRECAUCION

- No haga presión sobre la pantalla LCD, ya que ésto podría dañarla.
- No guarde bajo luz solar directa o temperaturas extremas, ya que ésto podría dañar los componentes.
- *No vuelque ningún líquido sobre o dentro del* **PC ProgramPad**, *ya que ésto* podría dañar sus componentes.
- Mantenga el **PC ProgramPad** limpio, pasándole un paño seco a fin de quitarle polvo o suciedad.

237M01U00